

ABSTRAK

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III MIN 11 BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2015/2016

**Oleh:
Liana Putri**

Salah satu faktor rendahnya kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dalam kegiatan belajar mengajar yaitu guru tidak menggunakan metode yang bervariasi dan cenderung menggunakan metode konvensional. Untuk menyikapi permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran kemampuan berbicara. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: “apakah metode bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III MIN 11 Bandar Lampung?”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa kelas III MIN 11 Bandar Lampung.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen (*Quasy Eksperimen Desain*). Desain penelitian yang digunakan adalah *posttest only control design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III MIN 11 Bandar Lampung. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik random sampling. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IIIA sebagai kelas eksperimen dengan metode bermain peran dan kelas IIIB sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Teknik analisis yang digunakan adalah uji-t. Pengujian prasyarat analisis dilakukan dengan metode *Liliefors* untuk uji normalitas dan uji F untuk uji homogenitas.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan melalui uji-t diperoleh $t_{hitung} = 5,1069$ sedangkan $t_{tabel} = 1,67155$ yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini menunjukkan bahwa metode bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa kelas III MIN 11 Bandar Lampung.

Kata kunci: metode bermain peran, kemampuan berbicara siswa



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III MIN 11 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016

**Nama : Liana Putri
NPM : 1211100108
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

**Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

**Dr. H. Ahmad Bukhori Muslim, Lc
NIP. 196212271996031001**

Pembimbing II

**Nurul Hidayah, M.Pd
NIP. 197805052011012006**

Ketua Jurusan PGMI

**Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002**



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. H. Endro Suratmin, Sukarame Bandar Lampung, Telp. ☎ (0721) 703289

PENGESAHAN

**Skripsi dengan judul: "PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP
KEMAMPUAN BERBICARA SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS III MIN 11 BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN**

2015/2016", disusun oleh Nama : Liana Putri, NPM. 1211100108, Jurusan

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Pada Hari/ Tanggal: Jum'at, 30 September 2016.

TIM MUNAQASYAH

Ketua Sidang

: Syofnidah Ifrianti, M.Pd

Sekretaris

: Hasan Sastra Negara, M.Pd

Penguji Utama

: Drs. Badrul Kamil, M.Pd.I

Penguji Pendamping I

: Dr. H. Ahmad Bukhari Muslims, Lc.MA

Penguji Pendamping II

: Nurul Hidayah, M.Pd

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H Chairul Anwar, M.Pd

NIP. 195608101987031001

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا ﴿٧٠﴾

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kamu kepada Allah dan katakanlah perkataan yang benar. (Q.S Al-Ahzab:70)¹

¹ Al-Qur'an dan Terjemahan (Bandung: CV Penerbit Diponegoro) h. 385

PERSEMBAHAN

Pertama, ku panjatkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW, dengan segala kerendahan hati kupersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang sangat berarti dalam perjalanan hidupku. Skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua ku tercinta, Bapak Jauhari dan Ibu Lina, yang dengan segala pengorbanan dan kasih sayang tiada tara, do'a yang tiada pernah usai demi keberhasilanku.
2. Kakak-kakakku Anthoni, Liza, Misdalena, Rina Sinta Dewi dan kakak iparku Khotni dan Aprizal , keponakan-keponakan tersayang Intan Ameilia dan Nabilah Cintani, terimakasih atas motivasi, do'a dan semangatnya dalam penyelesaian pendidikan dan skripsi ku.
3. Almamater tercinta IAIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Liana Putri, dilahirkan di Krui pada tanggal 30 Agustus 1994, anak kelima dari lima bersaudara yang merupakan anak dari pasangan suami istri Bapak Jauhari dan Ibu Lina.

Pendidikan yang telah ditempuh penulis adalah pendidikan formal pertama pada tahun 2000 di MIN 01 Krui Pesisir Barat dan lulus pada tahun 2006. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 01 Way Krui dan lulus pada tahun 2009. Selanjutnya pada tahun 2009 penulis melanjutkan pendidikan SMAN 01 Pesisir Tengah dan lulus pada tahun 2012. Pada tahun 2012 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Raden Intan Lampung di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Pada pertengahan tahun 2015, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) selama 40 hari di Desa Way Tuba Kec. Way Tuba Kab. Way Kanan. Kemudian melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 11 Bandar Lampung selama 2 bulan pada bulan Oktober-Desember 2015.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.

Skripsi berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III MIN 11 Bandar Lampung”, skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Raden Intan Lampung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna baik bentuk maupun teknik penyajian, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun.

Penulis menyadari bahwa tidaklah mungkin skripsi ini terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ucapkan terimakasih yang tidak terhingga kepada:

1. Dr.H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku ketua jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung.

3. Bapak Dr.H. Ahmad Bukhori Muslim.Lc.MA selaku Pembimbing I dan Ibu Nurul Hidayah,M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi.
4. Seluruh dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya Jurusan PGMI yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung.
5. Bapak Rifki,S.Pd.I selaku kepala MIN 11 Bandar Lampung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
6. Bapak dan Ibu guru di MIN 11 Bandar Lampung yang telah banyak membantu selama penulis melakukan penelitian.
7. Peserta didik MIN 11 Bandar Lampung khususnya kelas III.
8. Keluarga besar PGMI, khususnya PGMI C 2012, yaitu: Resi, Ilva, Hebri, Yasi, Istiqomah, Laila, Jemi, Nindy, Novi, Mela, Yana, Mayza, Rahmad, Ismail, Hera, Sobrata, Aini, Eroh, Tiara, Icha, Maya, Fauziah, Ike, Reni, Muyasaroh, Effika, Fina, Dewi, Fania, Fitri Marvika, Ika. Terimakasih atas kebersamaan yang terjalin selama ini.
9. Teman-teman kosan: tika, wo matul, ngah noni, melisa, dll. Terimakasih atas kebersamaan, semangat dan dukungannya selama ini.
10. Sahabat-sahabatku di KKN'129 di Way Tuba, yaitu: kangmas Hendra Wahyudi, Om Darius, Fatkhur, Rio, Tante Efrida, Nyai Rifa, Jeng Silvi, Jeng Nia, dan Jeng Elis, Zaenab Putri Inonu (Uti), dan PPL'82 di MIN 11 Bandar Lampung,yaitu:

Hebry, Rosita, Widar, Sawab, Yudi, Heni, Asriani, Desi, Vera, Riska.

Terimakasih atas kebersamaan dan pengalaman luar biasa bersama kalian.

11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap semoga Allah SWT membalas amal dan kebaikan atas semua bantuan dan partisipasi semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini. Saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Akhirnya, semoga skripsi ini berguna bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Amin.

Bandar Lampung, April 2016

Liana Putri
NPM. 1211100108

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Rumusan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian	11
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	12

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kemampuan Berbicara	14
1. Pengertian Kemampuan Berbicara	14
2. Tujuan Berbicara	18
3. Jenis-jenis Berbicara	20
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berbicara	21
5. Penilaian Kemampuan Berbicara Siswa di SD/MI	24
B. Metode Bermain Peran.....	28
1. Pengertian Metode Bermain Peran.....	28
2. Tujuan Metode Bermain Peran	29
3. Kelebihan Metode Bermain Peran	30

4. Kelemahan Metode Bermain Peran.....	31
5. Langkah-langkah Pelaksanaan Metode Bermain Peran	32
C. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	33
1. Pengertian Bahasa Indonesia.....	33
2. Fungsi Bahasa	34
D. Kerangka Berpikir	36
E. Penelitian Yang Relevan	38
F. Hipotesis	39

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	41
B. Jenis dan Desain Penelitian	43
C. Definisi Operasional Variabel	43
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	44
E. Teknik Pengambilan Sampel	46
F. Instrumen Penelitian	47
G. Uji Validitas.....	48
H. Uji Normalitas	48
I. Uji Homogenitas.....	49
J. Teknik Pengmpulan Data	50
K. Analisis Data	52

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	54
B. Pembahasan	63

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	70
B. Saran	70

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah alat untuk melakukan komunikasi dan bekerja sama dengan orang lain serta alat untuk mengidentifikasi diri. Bahasa adalah alat komunikasi antar manusia dapat berbentuk lisan, tulisan atau isyarat. Dengan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan orang lain, anak akan mendapatkan banyak sekali kosa kata, sekaligus dapat juga mengekspresikan dirinya. Anak akan belajar bagaimana berpartisipasi dalam suatu percakapan dan menggunakan bahasanya untuk memecahkan masalah.

Bahasa merupakan suatu sistem simbol untuk berkomunikasi dengan orang lain, meliputi daya cipta dan sistem aturan. Dengan demikian, bahasa pada manusia merupakan upaya kreatif yang tidak pernah berhenti.¹

Penggunaan bahasa dalam kurikulum tidak terpisah dengan beberapa prinsip sebagai berikut:

1. Adanya hubungan antara empat macam bentuk bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis.
2. Literatur adalah hal yang sangat penting dalam kegiatan bahasa yang memberikan kontribusi besar pada empat macam bentuk bahasa.
3. Menggunakan dan mempelajari bahasa secara alamiah dapat dilakukan seiring dengan mempelajari bidang lain seperti IPA, IPS dan Matematika.
4. Guru membelajarkan bahasa pada anak disesuaikan dengan potensi dan kebutuhan anak, karena anak belajar dengan cara dan kecepatan yang berbeda.²

¹Nurbiana Dhieni dkk, *Metode Pengembangan Bahasa* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013) h. 1.3 cetakan 1

Bahasa memiliki peranan didalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik yang merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan mampu membantu peserta didik dalam mengenal dirinya, budayanya serta budaya orang lain. Pembelajaran bahasa juga dapat membantu peserta didik dalam memberikan gagasan (pendapat), pikiran serta menggunakan kemampuan analitis, dan imajinasi yang ada didalam dirinya.

Bahasa mencakup cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan individu dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol seperti lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan maupun mimik yang digunakan untuk mengungkapkan sesuatu. Bahasa sebagai fungsi dari komunikasi memungkinkan dua individu atau lebih mengekspresikan berbagai ide, arti, perasaan dan pengalaman.³

Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat aspek keterampilan yakni keterampilan berbicara, menyimak, membaca dan menulis. Dari keempat keterampilan ini keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek dalam berbahasa karena berbicara memiliki peranan yang sangat penting dalam melahirkan generasi muda di masa yang akan datang yang cerdas, kritis, kreatif, dan berbudaya. Dengan menguasai keterampilan berbicara peserta didik dapat mengekspresikan pikiran, perasaannya secara cerdas sesuai dengan konteks dan situasi saat dia berbicara.

² Nurbiana Dhieni dkk, *Metode Pengembangan Bahasa* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), h. 1.13 Cetakan 14.

³*Ibid*, h. 1.11 cetakan 14.

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.⁴

Berbicara sangat perlu diajarkan kepada peserta didik karena memiliki tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan didalam pengungkapan ide, pikiran, gagasan, pengalaman agar dapat disampaikan kepada orang lain.

Al-Qur'an merupakan bukti betapa pentingnya berbicara dengan ucapan-ucapan yang baik. Firman Allah dalam surat Al-Hajj:24 yang berbunyi:

﴿الْحَمِيدِ صِرَاطٍ إِلَىٰ وَهْدٍ وَالْقَوْلِ مِنَ الطَّيِّبِ إِلَىٰ وَهْدٍ﴾

Artinya: *“dan mereka diberi petunjuk kepada ucapan-ucapan yang baik dan diberi petunjuk (pula) kepada jalan (Allah) yang terpuji”*.⁵

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah telah memberi petunjuk agar dapat berbicara dengan ucapan-ucapan yang baik. Begitu pun dengan peserta didik, guru harus memberikan pembelajaran keterampilan berbicara agar siswa memiliki kemampuan berbicara yang baik.

Berdasarkan hasil observasi di MIN 11 Bandar Lampung, terlihat bahwa keterampilan berbicara di sekolah tersebut kurang begitu diperhatikan. Penekanan pembelajaran berbahasa umumnya masih terletak pada keterampilan menyimak, membaca, dan menulis. Keterampilan berbicara lebih

⁴Henry Guntur Tarigan, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa, 2015), h. 16

⁵ Al-Qur'an dan Terjemahan(Bandung: Diponegoro, 2005), h.335

dikesampingkan sehingga tidak jarang masih terdapat siswa yang tidak bisa menyampaikan pesan/informasi dalam bahasa lisan secara baik. Hal ini juga menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang kurang mampu mengekspresikan diri lewat kegiatan berbicara atau dengan kata lain keterampilan berbicara siswa masih rendah. Siswa sering kali malu ketika diminta berbicara atau bercerita di depan kelas. Siswa masih merasa takut berdiri dan berbicara di hadapan teman sekelasnya. Bahkan tidak jarang beberapa siswa berkeringat dingin, berdiri kaku, lupa segalanya jika berdiri di depan kelas untuk berbicara. Kondisi ini dimungkinkan karena rendahnya penguasaan siswa akan topik yang dibahas sehingga siswa tidak mampu memfokuskan hal-hal yang ingin diucapkan. Akibatnya, arah pembicaraan menjadi kurang jelas sehingga inti dari bahasan tersebut tidak tersampaikan.

Keterangan diatas didukung dengan data kemampuan berbicara peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada semester I sebagai berikut:

Tabel 1
Daftar Nilai Kemampuan Berbicara Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di MIN 11 Bandar Lampung

No	Kelas	Hasil Tes Kemampuan Berbicara		
		$X < 70$	$X \geq 70$	Jumlah
1	III A	24	6	30
2	III B	25	5	30
Jumlah		49	11	60

Sumber: hasil tes kemampuan berbicara siswa kelas III MIN 11 Bandar Lampung TP 2015/2016

Rentangan nilai yang digunakan dalam persebaran penguasaan intonasi, kelancaran, lafal, ekspresi dan pemahaman isi/tema ditabulasikan menurut interval nilai.

Tabel 2
Interval Nilai Kemampuan Berbicara⁶

No	Interval Nilai	Kategori/Kriteria
1	90-100	Amat Baik
2	80-89	Baik
3	70-79	Cukup
4	0- 69	Kurang

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan daftar nilai kemampuan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III di MIN 11 Bandar Lampung, dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai < 70 ada 49 siswa (81,7%), sedangkan siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 ada 11 siswa (18,3%). Hal ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh belum memenuhi target yang telah ditentukan, karena belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia di MIN 11 Bandar Lampung yaitu 70. Penentuan KKM ini berdasarkan pada nilai KKM ideal yang ditetapkan oleh rapat pleno guru berdasarkan panduan penyusunan KKM dari Departemen Pendidikan Agama.⁷

Kemampuan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas III MIN 11 Bandar Lampung menunjukkan adanya hubungan terhadap rendahnya

⁶Moh Qomaruddin, *Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Teknik Bermain Peran Pada Siswa Kelas V Mi Negeri Kudus*, 2007/2008

⁷Observasi, 15 Januari 2016, MIN 11 Bandar Lampung

kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, didalam penyampaian materi pelajaran guru tidak menggunakan metode yang bervariasi dan guru jarang menggunakan media sehingga menyebabkan siswa jenuh dan bosan didalam pembelajaran. Proses pembelajaran keterampilan berbicara yang diterapkan guru masih menggunakan metode yang konvensional sehingga mengurangi minat dan antusias bagi siswa. Biasanya guru hanya terpaku pada buku pelajaran dan menggunakan metode penugasan berbicara individu yang menyita banyak waktu serta menurunkan mental siswa di depan kelas. Metode mengajar guru yang masih konvensional membuat pembelajaran berbahasa pada keterampilan berbicara menjadi sesuatu yang membosankan bagi siswa.

Sebagai salah satu solusinya, seorang guru dituntut kemampuannya untuk menggunakan metode pembelajaran secara tepat. Kegiatan belajar mengajar dikelas diperlukan menggunakan metode pembelajaran yang tepat agar tercipta kondisi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan materi tersampaikan secara efektif sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan optimal. Salah satu bentuk metode yang dapat diterapkan secara tepat dan melibatkan siswa aktif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa SD/MI adalah metode bermain peran.

Penggunaan metode bermain peran memberikan pengaruh yang tinggi terhadap kemampuan berbicara siswa. Metode bermain peran baik digunakan

untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Hal ini berguna untuk membiasakan siswa berbicara sehari-hari.⁸

Penelitian ini menggunakan metode bermain peran sebagai metode pembelajaran keterampilan berbicara. Adapun alasan pemilihan metode bermain peran adalah dengan pertimbangan bahwa metode ini dirasa lebih tepat yaitu lebih efektif dan lebih efisien untuk diterapkan dalam permasalahan berbagai penyebab rendahnya keterampilan berbicara siswa. Metode bermain peran dikatakan efektif karena penerapan metode bermain peran akan lebih menghemat waktu, hal ini disebabkan karena siswa dapat tampil praktik berbicara secara berkelompok. Selain itu, siswa dapat menghilangkan perasaan takut dan malu karena mereka dapat tampil dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Sedangkan dikatakan efisien, dimungkinkan karena proses belajar lebih banyak dilakukan dengan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Permainan adalah hal paling menarik untuk anak-anak usia sekolah dasar.

Bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Pada strategi bermain peran, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi.⁹

⁸Maria Leni, *Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pontianak*, 2014

⁹Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), h. 209.

Penggunaan metode bermain peran diharapkan dapat mengatasi masalah yang terjadi di lapangan karena metode bermain peran bertujuan untuk dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa, metode ini dapat melatih siswa untuk berbicara dengan cara yang menyenangkan. Salah satu keunggulan metode bermain peran ini adalah siswa dapat merasakan berbagai macam peristiwa secara langsung, karena kadang-kadang banyak peristiwa psikologis dan sosial yang sulit dijelaskan dengan kata-kata. Oleh karena itu perlu didramatiskan dan siswa dipartisipasikan untuk berperan dalam peristiwa psikologis atau sosial tersebut.

Melalui teknik dramatisasi siswa dilatih mengekspresikan perasaan dan pikirannya dalam bentuk bahasa lisan. Bermain drama jelas meningkatkan kemampuan berbicara seseorang pelaku.

Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran.¹⁰

Pengajaran keterampilan berbahasa, sesuai dengan namanya, bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berbahasa siswa. Terampil berbahasa berarti terampil menyimak, terampil berbicara, terampil membaca, dan terampil menulis dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar.

¹⁰ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 1.

Fungsi bahasa ialah sebagai alat komunikasi. Komunikasi dapat berwujud langsung atau lisan, menyimak dan berbicara. Komunikasi pun dapat berwujud tak langsung atau lisan, misalnya membaca dan menulis.

Cara guru mengajar mempengaruhi cara siswa belajar. Bila guru mengajar hanya dengan metode ceramah maka siswa pun belajar dengan cara mnghafal. Bila guru mengajar dengan memberikan banyak latihan maka siswa belajar melalui pengalaman.¹¹

Metode pembelajaran perlu dipahami guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dikelas adalah inti penyelenggaraan pendidikan yang ditandai oleh adanya kegiatan pengelolaan kelas, penggunaan media dan sumber belajar, dan penggunaan metode dan strategi pembelajaran. Semua tugas tersebut merupakan tugas dan tanggung jawab guru yang secara optimal dalam pelaksanaannya menuntut kemampuan guru. Guru diharapkan mampu memilih dan menggunakan metode pembelajaran sesuai dengan materi yang akan disampaikan.¹²

Berdasarkan uraian diatas dan untuk membuktikan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa, maka penulis berinisiatif mengadakan penelitian berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dengan judul: **“Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Min 11 Bandar Lampung”**.

¹¹Henry Guntur Tarigan, *Op Cit*, h. 25

¹² Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 76 dan 78.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi beberapa faktor yang melatarbelakangi masalah rendahnya keterampilan berbicara siswa yaitu:

1. Siswa kurang berminat dan termotivasi dalam kegiatan berbicara.
2. Sikap siswa ketika berbicara dalam kegiatan berbicara terlihat tegang dan kurang rileks. Pada umumnya siswa merasa malu ketika harus berbicara di depan kelas.
3. Kurangnya latihan keterampilan berbicara yang diterapkan dalam pembelajaran. Keadaan ini mengakibatkan siswa tidak terbiasa terlatih kemampuan bicaranya terutama di depan kelas dan ketepatan siswa dalam menggunakan bahasa masih kurang.
4. Proses pembelajaran keterampilan berbicara yang diterapkan guru masih menggunakan metode yang konvensional sehingga mengurangi minat dan antusias bagi siswa.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah: “Apakah metode bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III MIN 11 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016?”.

D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan menggunakan metode bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III MIN 11 Bandar Lampung.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah:

a. Bagi siswa

- 1) Memberikan kegembiraan bagi siswa karena dilakukan sambil bermain.
- 2) Meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara.
- 3) Sebagai bahan masukan agar siswa lebih kreatif lagi dalam menuangkan ide-ide, gagasan (pendapat) serta pikirannya dalam berbicara.

b. Bagi guru

- 1) Guru dapat menerapkan metode bermain peran dalam meningkatkan pembelajaran keterampilan berbicara.
- 2) Guru dapat termotivasi agar bisa menerapkan variatif metode pembelajaran yang menyenangkan demi tercapainya tujuan pembelajaran.

c. Bagi sekolah

- 1) Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah yang dijadikan tempat penelitian.
- 2) Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam upaya pengadaan inovasi metode pembelajaran disekolah.

d. Bagi peneliti

- 1) Menambah wawasan bagi peneliti sebagai bekal untuk meningkatkan profesionalisme untuk calon guru dimasa yang akan datang dan ingin mengetahui seberapa besar pengaruh metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbicara.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup kajian penelitian ini antara lain:

1. Objek Penelitian

Kemampuan berbicara siswa yang diajar menggunakan metode bermain peran.

2. Subjek Penelitian

Siswa kelas III semester genap tahun 2015/2016 di MIN 11 Bandar Lampung.

3. Wilayah Penelitian

MIN 11 Bandar Lampung yang berada di jl. RA. Basyid Gg. Kemuning No. 06 Kel. Labuhan Dalam Kec. Tanjung Senang.

4. Waktu Penelitian

Semester genap tanggal 06 April s/d 06 Mei tahun 2015/2016.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kemampuan Berbicara

1. Pengertian Kemampuan Berbicara

Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa. Dalam kehidupan sehari-hari kita lebih sering memilih berbicara untuk berkomunikasi. Komunikasi akan lebih efektif jika dilakukan dengan berbicara. Oleh karena itu, berbicara memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari adalah keterampilan berbicara sebagai media komunikasi lisan yang efektif.

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi atau artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan gagasan, pikiran, dan perasaan. Sebagai perluasan dari batasan ini dapat kita katakan bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (audible) dan yang kelihatan (visible) yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan. Lebih jauh lagi, berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik sedemikian ekstensif, secara luas sehingga dapat dianggap sebagai alat manusia yang paling penting bagi kontrol sosial.¹

Berbicara merupakan kegiatan berbahasa lisan. Dalam berbicara seseorang menyampaikan informasi melalui suara atau bunyi bahasa.

¹ Henry Guntur Tarigan, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa, 2015), h. 16

Keterampilan berbicara menunjang keterampilan bahasa lainnya. Pembicara yang baik memudahkan penyimak untuk menangkap pembicaraan yang disampaikan.

Al-Qur'an merupakan bukti betapa pentingnya berbicara dengan ucapan-ucapan yang baik. Firman Allah dalam surat Al-Israa' ayat 24 yang berbunyi:

صَغِيرًا رَّبَّيَانِي كَمَا أَرْحَمَهُمَا رَبِّي وَقُلِ الرَّحْمَةُ مِنَ الذُّلِّ جَنَاحَ لَهُمَا وَأَخْفِضْ ﴿٢٤﴾

Artinya: *“dan katakanlah kepada hamba-hamba-Ku: “hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang lebih baik (benar). Sesungguhnya setan itu menimbulkan perselisihan diantara mereka. Sesungguhnya setan itu adalah musuh yang nyata bagi manusia.”*²

Penguasaan teori berbicara bukanlah tujuan utama dalam pembelajaran berbicara. Hal terpenting dalam pembelajaran berbicara adalah siswa mampu berbicara sesuai dengan konteks. Pembelajaran berbicara harus berorientasi pada aspek penggunaan bahasa, bukan pada aturan pemakaiannya.

Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa lisan yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain.

² Al-Qur'an dan Terjemahan (Bandung: Diponegoro, 2005), h.391

Pada manusia, bahasa merupakan suatu sistem simbol untuk berkomunikasi dengan orang lain, meliputi daya cipta dan sistem aturan. Dengan daya cipta tersebut manusia dapat menciptakan berbagai macam kalimat yang bermakna dengan menggunakan seperangkat kata dan aturan yang terbatas. Dengan demikian, bahasa pada manusia merupakan upaya kreatif yang tidak pernah berhenti”.³

Berbicara bukanlah sekedar pengucapan kata atau bunyi, tetapi merupakan suatu alat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan atau mengkomunikasikan pikiran, ide, maupun perasaan. Berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang dan dipengaruhi oleh keterampilan menyimak. Berbicara dan menyimak adalah kegiatan komunikasi dua arah atau tatap muka yang dilakukan secara langsung. Kemampuan berbicara berkaitan dengan kosa kata yang diperoleh anak dari kegiatan menyimak dan membaca.

Kompetensi komunikatif sebagai inti dari pengajaran berbicara juga berhubungan dengan kemampuan sosial dan menginterpretasikan bentuk-bentuk linguistik. Para siswa tentu sudah memiliki pengetahuan sebagai modal dasar dalam bertutur karena siswa berada dalam suatu lingkungan sosial yang menuntutnya untuk paham kode linguistik.

Kecerdasan linguistik merupakan kemampuan untuk menggunakan bahasa dan kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan, dalam berbagai bentuk yang berbeda untuk mengekspresikan gagasan-gagasannya. Anak dengan kecerdasan linguistik yang tinggi umumnya ditandai dengan kesenangannya pada kegiatan yang berkaitan dengan penggunaan bahasa,

³ Nurbiana Dhieni dkk, *Metode Pengembangan Bahasa* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013), h. 1.3 cetakan 1.

seperti membaca, menulis karangan, membuat puisi, menyusun kata-kata mutiara.⁴

Berbicara merupakan kegiatan berbahasa lisan yang berkaitan dengan bunyi bahasa. Dalam berbicara seseorang menyampaikan informasi melalui suara atau bunyi bahasa.

Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Berbicara sudah barang tentu berhubungan erat dengan perkembangan kosa kata yang diperoleh oleh sang anak; melalui kegiatan menyimak dan membaca. Kebelum-matangan dalam perkembangan bahasa juga merupakan suatu keterlambatan dalam kegiatan-kegiatan berbahasa.⁵

Siswa dalam menuntut pelajarannya dituntut agar dapat berbicara. Mereka harus dapat mengutarakan pertanyaan-pertanyaan. Mereka pun harus dapat menyatakan pernyataan-pernyataan. Mereka harus dapat mengutarakan kemampuannya dalam berbagai hal melalui berbagai cara pula, antara lain melalui berbicara.

Berdasarkan beberapa pengertian para ahli yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan pengertian dalam penelitian ini bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau sekelompok orang secara lisan, baik berhadapan ataupun dengan jarak jauh dengan menggunakan kalimat yang

⁴ Winda Gunarti dkk, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 2.24

⁵ Henry Guntur Tarigan, *Op Cit*, h. 3

sesuai dengan fungsi, situasi, serta norma-norma berbahasa dalam masyarakat yang sebenarnya.

2. Tujuan Berbicara

Berbicara tentu memiliki tujuan yang ingin disampaikan kepada lawan bicaranya. Agar tujuan itu dapat tersampaikan dengan baik dan efektif, maka pembicara harus memahami hal yang akan disampaikan dan menguasai aspek keterampilan berbicara. Dalam hal ini, pendengar akan memaknai informasi atau pesan yang disampaikan oleh pembicara.

Menurut Nurbiana Dhieni dkk, tujuan berbicara adalah:

untuk memberitahukan, melaporkan, menghibur, membujuk, dan meyakinkan seseorang. Ada beberapa faktor yang dapat dijadikan ukuran kemampuan berbicara seseorang yang terdiri dari aspek kebahasaan dan non kebahasaan. Aspek kebahasaan meliputi faktor-faktor sebagai berikut: (1) ketepatan ucapan; (2) penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai; (3) pilihan kata; (4) ketepatan sasaran pembicaraan. Aspek non kebahasaan meliputi: (1) sikap tubuh, pandangan, bahasa tubuh, dan mimik yang tepat; (2) kesediaan menghargai pembicaraan maupun gagasan orang lain; (3) kenyaringan suara dan kelancaran berbicara; (4) relevansi, penalaran dan penguasaan terhadap topik tertentu.⁶

Keterampilan berbicara dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, diarahkan agar siswa memiliki kemampuan untuk:

- a. Melatih siswa dapat berbicara dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar
- b. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara;
- c. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan;

⁶ Nurbiana Dhieni dkk, *Metode Pengembangan Bahasa* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), h. 3.6 cetakan 14.

- d. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.⁷

Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seyogianyalah sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Dia harus mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap para pendengarnya dan harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan.⁸

Kemampuan komunikasi yang paling dasar ialah kemampuan menangkap makna dan pesan, menafsirkan dan menilai serta kemampuan untuk mengekspresikan diri dengan bahasa, sehingga diharapkan siswa mampu mengasah kepekaan emosi, mempertajam kepekaan perasaan serta meningkatkan kemampuan berfikir dan bernalar untuk bekal hidup yang akan datang. Sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa yakni untuk menghasilkan siswa yang terampil berbahasa utamanya keterampilan berbicara, maka guru dan metode memiliki peran amat penting.

Tujuan utama orang berbicara adalah untuk meyakinkan pendengarnya tentang sesuatu. Melalui pembicaraan yang meyakinkan, sikap pendengar dapat diubah, misalnya dari sikap menolak menjadi sikap menerima.⁹ Pembicara yang baik memudahkan pendengar menangkap pembicaraan yang disampaikan. Agar dapat berkomunikasi secara baik, pembicara harus mempunyai kemampuan berbicara yang baik pula. Oleh karena itu, agar pesan

⁷ Sutino, Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode Role Playing pada Siswa Kelas V SDN Pandak 1 Sidoharjo Sragen, 2010/2011

⁸ Henry Guntur Tarigan, *Op Cit*, h. 16

⁹ Haryadi, dan Zamzani (1997). *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan

atau gagasan pembicara dapat diterima oleh pendengar, maka pembicara harus mampu menyampaikan isi pembicaraan secara baik dan efektif.

Melihat pentingnya pembelajaran keterampilan berbicara di SD/MI, maka seharusnya pembelajaran tersebut lebih dioptimalkan dengan mengingat bahwa keterampilan berbicara bukanlah sesuatu yang dapat diajarkan melalui uraian atau keterangan guru saja. Melainkan siswa harus dihadapkan pada aneka bentuk teks lisan ataupun kegiatan-kegiatan nyata yang mempergunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Keberhasilan pembelajaran tersebut juga tidak lepas dari bagaimana cara atau metode yang diterapkan oleh guru dalam menjalankan tugas pembelajaran keterampilan berbicara. Metode pembelajaran adalah teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami dan digunakan siswa dengan baik.

3. Jenis-jenis Berbicara

Secara garis besar, berbicara dapat dibagi atas:

- a. Berbicara di muka umum pada masyarakat
- b. Berbicara pada konferensi yang meliputi:
 - 1) Tidak resmi (*informal*), dan masih dapat diperinci lagi yaitu: kelompok studi (*study group*), kelompok pembuat kebijaksanaan (*policy making groups*), dan komik.
 - 2) Resmi (*formal*) yang mencakup pula: konferensi, diskusi panel, dan simposium.
 - 3) Prosedur parlementer (*parliamentary prosedure*)

4) Debat.¹⁰

Bertolak dari pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa jenis berbicara menjadi beragam tergantung dari sudut pandang yang digunakan, tetapi secara garis besar jenis berbicara yaitu berbicara di muka umum dan berbicara pada konferensi.

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berbicara

Kemampuan berbicara adalah kemampuan kita untuk berkomunikasi dengan orang lain, baik ketika ngobrol, presentasi, menyampaikan pendapat, eyel-eyelan (baca : berdebat) ataupun kegiatan lainnya. Kemampuan berbicara identik dengan penggunaan bahasa lisan yang tepat, sehingga pendengar dapat mengerti apa yang kita sampaikan. Selain itu, sikap dan pengetahuan menentukan waktu yang tepat untuk berbicara mendukung keberhasilan kita dalam berbicara.

Kemampuan berbicara dan bahasa anak erat kaitannya dengan kemampuan mendengar anak. Perkembangan bicara anak memerlukan pembinaan secara intensif, sesuai dengan taraf perkembangan fisik dan psikis yang lain. Kemampuan bahasa anak akan maksimal jika mendapat umpan balik yaitu mengontrol suara dan ucapannya sendiri melalui pendengarannya. Umpan balik yang mereka peroleh untuk mengontrol bicaranya hanya diperoleh secara visual, kinestetik dan gerak.

¹⁰ Henry Guntur Tarigan, *Op Cit*, h. 24

perkembangan bahasa seseorang tak dapat lepas dari pengaruh berbagai faktor. Perkembangan bahasa dan bicara hanya akan berjalan dengan baik dan lancar bila didukung oleh faktor kesiapan atau kematangan.

Berbicara merupakan aktivitas motorik yang mengandung modalitas psikis. Oleh karena itu, gangguan berbicara ini dapat dikelompokkan kedalam dua kategori. *Pertama*, gangguan mekanisme berbicara yang berimplikasi pada gangguan organik; dan *kedua*, gangguan berbicara psikogenik.¹¹

a. Gangguan Organik

- 1) Kematangan alat-alat bicara, seperti lidah, langit-langit, rahang, bibir, tenggorokan.
- 2) Kecerdasan, anak yang cerdas akan lebih cepat menangkap pembicaraan orang lain, dan dapat mengeluarkan isi hatinya dengan menggunakan kata-kata yang tepat. Sedangkan anak yang kurang cerdas akan selalu menggunakan isyarat untuk lebih menjelaskan apa yang dikatakan.
- 3) Kesehatan, anak yang sehat akan banyak bicara jika dibandingkan dengan anak yang tidak sehat. Anak yang sehat akan selalu gembira dan bicara mengenai apa saja, sering bicara sendiri dengan alat permainannya.

¹¹ Abdul Chaer, *Psikolinguistik Kajian Teroritik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 149

- 4) Pendengaran, hendaknya sejak kecil sudah diperhatikan, apakah anak itu memiliki pendengaran yang baik atau tidak. Sebab anak yang kurang pendengarannya akan terhambat belajar secara lisan, sebab tidak pernah mendengar rangsangan suara dari luar.
- 5) Jenis kelamin, beberapa ahli perkembangan anak terdahulu mengatakan bahwa anak perempuan lebih cepat berbicara dari pada anak laki-laki.

b. Gangguan Psikogenik

1. Berbicara manja
2. Berbicara kemayu
3. Berbicara gagap
4. Berbicara latah¹²

c. Faktor Lingkungan

- 1) Motivasi, yaitu dorongan agar anak mau bicara. Dorongan itu dapat berupa permainan, gerakan atau sikap lainnya yang dapat memberikan pengaruh serta dorongan kepada anak untuk berusaha berbicara dengan kata-kata.
- 2) Kesempatan mendapatkan pengalaman, misalnya diajak bertamu atau menemui tamu, diajak bertamasya dan sebagainya.

¹²*Ibid*, h. 152

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan kondisi kesiapan, kematangan dan kesehatan, anak lebih memungkinkan perkembangan kemampuan bicara dan bahasanya dengan baik, sehingga tidak mengalami kelainan atau gangguan bicara.

5. Penilaian Kemampuan Berbicara di SD/MI

Upaya melaksanakan penilaian keterampilan berbicara harus dilaksanakan demi pencapaian tujuan pembelajaran keterampilan berbicara yang diharapkan. Keterampilan berbahasa hanya dapat diperoleh dengan jalan praktik dan banyak latihan. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya perlu diadakan tes untuk mengetahui seberapa jauh hasil yang telah dicapai siswa.

Beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam mengevaluasi keterampilan berbicara seseorang adalah sebagai berikut:

- a. Apakah bunyi-bunyi tersendiri (vokal dan konsonan) diucapkan dengan tepat?
- b. Apakah pola-pola intonasi, naik turunnya suara, serta tekanan suku kata, memuaskan?
- c. Apakah ketepatan dan ketepatan ucapan mencerminkan bahwa sang pembicara tanpa referensi internal memahami bahasa yang digunakannya?
- d. Apakah kata-kata yang diucapkan itu dalam bentuk dan urutan yang tepat?
- e. Sejauh manakah “kewajaran” atau “kelancaran” ataupun “*ke-native-speaker-an*” yang tercermin bila seseorang berbicara.¹³

¹³ Henry Guntur Tarigan, *Op Cit*, h. 28

Untuk dapat berbicara dalam suatu bahasa secara baik, pembicara harus menguasai lafal/keruntutan penyampaian gagasan, kelancaran dan kewajaran, tekanan/intonasi, stile penuturan/ekspresi, dan pemahaman isi. Masing-masing komponen tersebut terdiri dari pernyataan-pernyataan penilaian yang bersifat kualitatif dalam tingkatan tertentu.¹⁴

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa indikator kemampuan berbicara yaitu lafal, kelancaran, intonasi, ekspresi, dan pemahaman isi.

Penilaian yang digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara dalam penelitian ini adalah tes unjuk kerja yang dilengkapi dengan lembar penilaian pengamatan terhadap keterampilan berbicara siswa. Pengamatan dilakukan terhadap beberapa aspek keterampilan berbicara dalam bermain peran didepan kelas.

Model atau format lembar penilaian terhadap keterampilan berbicara siswa yang digunakan tertera pada tabel 4 sebagai berikut:

¹⁴ Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi* (Yogyakarta: BPFE, 2014), h. 399

Tabel 3
Format Lembar Penilaian Unjuk Kerja Keterampilan Berbicara Siswa

No.	Nama	Aspek yang Dinilai					Jumlah Skor	Nilai Akhir	ketuntasan
		I	II	III	IV	V			
1									
2									
3									
4									
5									
...
..									
Jumlah									
Rata-rata									
Nilai dibawah 70									
Nilai diatas atau sama dengan 70									
Ketuntasan klasikal									

Keterangan:

Aspek yang dinilai:

- I. Lafal
- II. Intonasi
- III. Kelancaran
- IV. Ekspresi berbicara
- V. Pemahaman isi/tema¹⁵

Petunjuk penilaian:

- 1) Nilai setiap aspek yang dinilai dalam berbicara berskala 1 sampai 5
- 2) Jumlah skor atau total nilai diperoleh dari menjumlahkan nilai setiap aspek penilaian yang diperoleh siswa.
- 3) Nilai akhir yang diperoleh siswa diolah dengan menggunakan rumus:

$$\frac{\text{jumlahskor}}{25} \times 100 = \text{Nilai Akhir}$$

¹⁵ Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi* (Yogyakarta: BPFE, 2014), h. 94

4) Nilai rata-rata kelas dihitung dengan rumus:

$$\frac{\text{jumlah nilai}}{\text{jumlah siswa}} = \text{Nilai Rata-rata}$$

5) Persentase ketuntasan pembelajaran berbicara dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\frac{\text{jumlahsiswa yang mendapat nilai } \geq 70}{\text{jumlah siswa}} \times 100 = \text{persentase ketuntasan klasikal}^{16}$$

Skala penilaian aspek keterampilan berbicara dari tiap-tiap deskriptor dapat diperinci pada tabel 5 dibawah ini:

Tabel 4
Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara¹⁷

No.	Aspek yang Dinilai	Tingkat capaian kinerja				
		1	2	3	4	5
1.	Lafal					
2.	Intonasi					
3.	Kelancaran					
4.	Ekspresi					
5.	Pemahaman isi					
Jumlah skor						

¹⁶ Sutino, Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode Role Playing pada Siswa Kelas V SDN Pandak 1 Sidoharjo Sragen, 2010/2011

¹⁷ Burhan Nurgiantoro, Op Cit, h. 421

B. Metode Bermain Peran

1. Pengertian metode bermain peran

Menurut Miftahul Huda bermain peran adalah:

suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Pada strategi bermain peran, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi.¹⁸

Strategi bermain peran juga diorganisasi berdasarkan kelompok-kelompok siswa yang heterogen. Masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi, namun masih dalam batas-batas skenario dari guru.

Bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.¹⁹

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran dengan menempatkan peserta didik untuk melakukan kegiatan bermain atau

¹⁸ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), h. 209.

¹⁹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2011) h. 161

memainkan peran tokoh lain dengan penuh penghayatan dan kreativitas berdasarkan peran suatu kasus yang sedang dibahas sebagai materi pembelajaran bermain peran pada saat itu.

2. Tujuan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran

Tujuan merupakan sesuatu yang harus ditentukan di dalam membuat suatu perencanaan sehingga memiliki arah yang jelas. Metode bermain peran ini digunakan untuk mencapai beberapa bentuk tujuan pembelajaran baik secara instruksional maupun pengiring. Metode bermain peran dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, misalnya dalam bermain drama pendek.

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode bermain peran antara lain adalah:

- a. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- b. Pelajaran dimaksudkan untuk menumbuhkan rasa kesetiakawanan sosial dan rasa tanggung jawab dalam memikul amanah yang telah dipercayakan.
- c. Siswa dapat mengerti dan menerima pendapat orang lain.
- d. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- e. Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.
- f. Dapat menghilangkan malu, dimana bagi peserta didik yang tadinya mempunyai sifat malu dan takut dalam berhadapan dengan sesamanya dan masyarakat dapat berangsur-angsur hilang, menjadi terbiasa dan terbuka untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.
- g. Untuk mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki oleh peserta didik sehingga amat berguna bagi kehidupannya dan masa depannya kelak, terutama yang berbakat bermain drama, lakon film dan sebagainya.²⁰

²⁰ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 88.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain peran adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana dengan bermain peran untuk mencapai keterampilan-keterampilan interaktif dan memupuk perilaku sosial siswa dalam kehidupannya. Perilaku sosial tersebut diantaranya sikap empatik dan senang bekerjasama. Bermain peran dapat meningkatkan dan menumbuhkan kerjasama siswa dalam proses belajar. Kerja sama merupakan fenomena kehidupan masyarakat. Melalui kerja sama manusia dapat membangkitkan dan menghimpun tenaga atau energi secara bersama-sama yang kemudian disebut sinergi. Metode bermain peran diterapkan dengan cara bekerjasama antarsiswa.

3. Kelebihan Metode Bermain Peran

Adapun kebaikan atau kelebihan dari metode bermain peran, yaitu:

- a. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan.
- b. Sangat menarik bagi peserta didik, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- c. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri peserta didik serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- d. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayataan peserta didik sendiri.
- e. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional peserta didik, dan dapat menumbuhkan atau membuka kesempatan bagi lapangan kerja.²¹

²¹ Miftahul Huda, *Op Cit.* h. 210.

Berpijak dari pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat metode bermain peran adalah untuk membantu siswa memahami perasaan dirinya sendiri maupun orang lain dan meningkatkan kemampuan memecahkan masalah-masalah sosial.

4. Kelemahan Metode Bermain Peran

Sebagaimana dengan metode-metode yang lain, metode bermain peran memiliki sisi-sisi kelemahan. Namun yang penting disini, kelemahan dalam suatu metode tertentu dapat ditutupi dengan memakai metode yang lain. Mungkin sekali kita perlu memakai metode diskusi, *ausid visual*, tanya jawab dan metode-metode lain yang dapat dianggap melengkapi metode bermain peran.

Kelemahan metode bermain peran ini terletak pada :

- a. Bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/ banyak
- b. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun peserta didik. Dan ini tidak semua guru memilikinya
- c. Kebanyakan peserta didik yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu
- d. Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- e. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini
- f. Pada pelajaran agama masalah keimanan, sulit disajikan melalui metode bermain peran ini.²²

²² Miftahul Huda, *Op Cit.* h. 210 dan 211.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kelemahan metode bermain peran diantaranya memerlukan kreativitas seorang guru dan pelaksanaannya memerlukan waktu yang relatif lama.

5. Langkah-langkah pelaksanaan metode bermain peran

- a. Persiapan
 - 1) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai.
 - 2) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
 - 3) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
 - 4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeran simulasi.
- b. Pelaksanaan
 - 1) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran.
 - 2) Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
 - 3) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.
 - 4) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.
- c. Penutup
 - 1) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi
 - 2) Merumuskan kesimpulan.²³

Berdasarkan pendapat diatas metode bermain peran harus dilaksanakan sesuai dengan urutan langkah-langkah pelaksanaan metode bermain peran agar dalam kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar.

²³ Wina Sanjaya, *Op Cit*, h. 161

C. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

1. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa merupakan suatu sistem simbol untuk berkomunikasi dengan orang lain, meliputi daya cipta dan sistem aturan. Dengan daya cipta tersebut manusia dapat menciptakan berbagai macam kalimat yang bermakna dengan menggunakan seperangkat kata dan aturan yang terbatas.²⁴

Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya. Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktek dan banyak latihan.

Bahasa adalah vokal (bunyi ujaran). Ujaran suatu cara berkomunikasi sangat memengaruhi kehidupan individual kita. Dalam sistem inilah kita saling bertukar pendapat, gagasan, perasaan, dan keinginan, dengan bantuan lambang-lambang yang disebut kata-kata. Sistem inilah yang memberi keefektifan bagi individu dalam mendirikan hubungan mental dan emosional dengan anggota-anggota lainnya.²⁵

Dengan kata lain bahasa adalah sebuah bunyi yang dapat digunakan untuk berinteraksi dengan seseorang, tetapi tidak semua bunyi dikatakan sebagai bahasa. Dari pembicaraan diatas, dapat kita ketahui betapa besarnya peranan bahasa dalam kehidupan manusia.

²⁴ Nurbiana Dhieni, dkk, *Op Cit*, h. 1.3

²⁵ Henry Guntur Tarigan, *Op Cit*, h. 9

2. Fungsi Bahasa

Adapun fungsi bahasa sebagai berikut:

- a. Alat interaksi sosial, dalam arti alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep, atau juga perasaan.
- b. Fungsi informasi adalah fungsi untuk menyampaikan pesan atau amanat kepada orang lain.
- c. Fungsi eksplorasi adalah penggunaan bahasa untuk menjelaskan suatu hal, perkara, atau keadaan.
- d. Fungsi persuasi adalah penggunaan bahasa yang bersifat mempengaruhi atau mengajak orang lain untuk melakukan sesuatu secara baik-baik.
- e. Fungsi entertainmen adalah penggunaan bahasa dengan maksud menghibur, menyenangkan, atau memuaskan perasaan batin.²⁶

Selain itu bahasa indonesia pun harus pula mampu sebagai alat pemersatu berbagai suku bangsa yang memiliki latar belakang kebudayaan dan bahasa yang berbeda-beda. Bahasa indonesia telah memungkinkan berbagai suku bangsa mencapai keserasian hidup dalam satu bangsa. Bahasa indonesia sesuai fungsinya juga berperan sebagai alat pengungkapan perasaan dan telah sanggup pula mengungkapkan nuansa perasaan yang halus.

Selain fungsi diatas, ada tujuh jenis fungsi bahasa, yaitu:

- a. Fungsi instrumental bertindak untuk menggerakkan serta memanipulasi lingkungan, menyebabkan peristiwa-peristiwa tertentu terjadi.
- b. Fungsi regulasi atau fungsi pengaturan dari bahasa merupakan pengawasan terhadap peristiwa-peristiwa.
- c. Fungsi representasional adalah penggunaan bahasa untuk membuat pernyataan-pernyataan, menyampaikan fakta-fakta dan pengetahuan, menjelaskan atau melaporkan dalam pengertian “menggambarkan” realitas yang terlihat oleh seseorang.
- d. Fungsi interaksional bahasa bertindak untuk menjamin pemeliharaan sosial.

²⁶ Abdul Chaer, *Psikolinguistik (Kajian Teoritik)* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 33

- e. Fungsi personal membolehkan seorang pembicara menyatakan perasaan, emosi, kepribadian, reaksi-reaksi yang terkandung dalam hati sanubarinya.
- f. Fungsi heuristik melibatkan bahasa yang dipergunakan untuk memperoleh pengetahuan dan mempelajari lingkungan.
- g. Fungsi imajinatif bertindak untuk menciptakan sistem-sistem atau gagasan-gagasan.²⁷

Dengan kata lain dari fungsi bahasa ini sebagai alat komunikasi dan komunikasi ini dapat juga dilakukan dengan cara lain, misalnya dengan isyarat. Tetapi dengan komunikasi dapat lebih baik dan lebih sempurna.

Fungsi bahasa yaitu alat komunikasi dan sekaligus sebagai lambang sosial umat manusia. Apapun dan bagaimanapun definisi bahasa pada akhirnya berakhir pada proses komunikasi. Komunikasi adalah suatu proses dengan mana informasi antar individual ditukarkan melalui sistem simbol, tanda atau tingkahlaku yang umum.

Dari definisi diatas kita menyimak bahwa komunikasi sebagai suatu proses melibatkan (1) pihak yang berkomunikasi, (2) informasi yang dikomunikasikan, dan (3) alat komunikasi. Tidak ada komunikasi yang tidak melibatkan ketiga aspek tersebut. Dikala sendiri pun manusia paling tidak berkomunikasi dengan dirinya sendiri (dalam hal ini kedua pihak yang berkomunikasi adalah satu pribadi), atau dengan alam lingkungannya. Semua tingkah laku manusia pada ukuran tertentu bersifat komunikatif dalam pengertian bahwa seorang pengamat dengan memperhatikan tingkah laku seseorang akan mendapatkan sesuatu (informasi), kendatipun seseorang

²⁷ Henry Guntur Tarigan, *Op Cit*, h. 12

itu tidak menyadari atau tidak bermaksud berkomunikasi dengan si pengamat tadi.

D. Kerangka Berfikir

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang harus diajarkan dan dikuasai oleh siswa dalam kegiatan belajar dan mengajar disekolah, karena keterampilan berbicara bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan baik dan mengembangkan kemampuan siswa dalam berbahasa.

Berdasarkan hasil observasi awal (kondisi awal) yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa keterampilan berbicara dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas III MIN 11 Bandar Lampung diidentifikasi masih mengalami kesulitan dan tergolong rendah. Pembelajaran berbicara yang selama ini dilakukan di dalam kelas masih mengalami beberapa hambatan yang dapat menyebabkan rendahnya keterampilan tersebut. Penyebab rendahnya keterampilan berbicara siswa antara lain sebagai berikut:

1. Siswa kurang berminat dan termotivasi dalam kegiatan berbicara.
2. Sikap ketika berbicara dalam kegiatan berbicara siswa terlihat tegang dan kurang rileks. Sehingga siswa masih kesulitan dalam mengucapkan bahasa lisan yang akan disampaikan.
3. Kurangnya latihan keterampilan berbicara yang diterapkan dalam pembelajaran.

4. Proses pembelajaran keterampilan berbicara yang diterapkan guru masih menggunakan metode yang konvensional sehingga mengurangi minat dan antusias bagi siswa.

Bertolak dari permasalahan tersebut, diperlukan suatu tindakan dengan menggunakan metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah metode bermain peran. Dengan metode pembelajaran ini, keterampilan berbicara siswa diharapkan dapat meningkat karena metode ini menyajikan cara yang lebih efektif dan efisien untuk membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran berbicara. Metode bermain peran dikatakan efektif karena penerapan metode bermain peran akan lebih menghemat waktu, hal ini disebabkan karena siswa dapat tampil praktik berbicara secara berkelompok. Selain itu, siswa dapat menghilangkan perasaan takut dan malu karena mereka dapat tampil dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Sedangkan dikatakan efisien, dimungkinkan karena proses belajar lebih banyak dilakukan dengan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Permainan adalah hal paling menarik untuk anak-anak usia sekolah dasar.

Pada kondisi akhir diharapkan terdapat peningkatan kualitas proses dan hasil keterampilan berbicara dengan menggunakan metode bermain peran. Peningkatan ini akan ditandai dengan target akhir sesuai dengan pembelajaran tuntas apabila siswa dapat menguasai dengan kategori baik 75% dari jumlah

siswa kelas III yang ada mendapatkan nilai diatas KKM yang telah ditetapkan atau batas ketuntasan dalam pembelajaran berbicara.

Dengan menggunakan teknik bermain peran dalam pembelajaran berbicara siswa termotivasi untuk melakukan kegiatan berbahasa khususnya berbicara. Siswa akan merasa lebih mudah mengembangkan ide, di samping itu suasana kelas lebih kondusif dan efektif.

E. Penelitian yang Relevan

Penelitian pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III MIN 11 Bandar Lampung ini tidak terlepas atau mengacu dari penelitian sebelumnya. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sutino (2011) berjudul “Peningkatan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode role playing pada siswa kelas V SDN Pandak I Sidoharjo Sragen tahun ajaran 2010/2011”. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan kualitas keterampilan berbicara dengan menerapkan strategi pembelajaran berbasis masalah yang ditandai dengan meningkatnya hasil keterampilan berbicara disetiap siklusnya yaitu siklus I (44%), siklus II (66%), dan siklus III (78%).
2. Moh Qomarudin dengan judul “Peningkatan kemampuan berbicara melalui teknik bermain peran pada siswa kelas V MI Negeri Kudus tahun ajaran 2007/2008”.

Penelitian Sutino dan Moh Qomarudin diatas, relevan dengan penelitian ini. Persamaannya yaitu terdapat pada penggunaan metode bermain peran dan pada objek kajiannya dalam meningkatkan keterampilan berbicara dengan subjek penelitian tingkat sekolah dasar. Namun, terdapat perbedaan antara kedua penelitian diatas dengan penelitian ini yaitu penelitian diatas merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian ini adalah penelitian kuantitatif.

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis dikatakan sementara karena kebenarannya masih perlu diuji atau dites kebenarannya dengan data yang asalnya dari lapangan.²⁸

1. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian pada penelitian ini adalah: “Terdapat pengaruh signifikan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III MIN 11 Bandar Lampung”.

²⁸ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 41

2. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ Tidak terdapat pengaruh signifikan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III MIN 11 Bandar Lampung

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$ Terdapat pengaruh signifikan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III MIN 11 Bandar Lampung

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *Quasi Eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen pada prinsipnya dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (*Causal-effect relationship*). Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang paling produktif, karena jika penelitian tersebut dilakukan dengan baik dapat menjawab hipotesis yang utamanya berkaitan dengan hubungan sebab akibat.¹ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III MIN 11 Bandar Lampung.

Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan.²

¹ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h.179

² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & B* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 107

Metode ini menggunakan desain penelitian *posttest only control design* yaitu pengontrolan secara acak dengan tes hanya diakhir perlakuan. Metode ini dapat digambarkan tabel berikut:

Tabel 5
Desain Penelitian *Posttest Only Control Design*³

Kelompok	Perlakuan	Tes Akhir
R ₁	X	O ₁
R ₂		O ₂

Keterangan:

R₁= Kelompok kelas eksperimen

R₂= Kelompok kelas kontrol

X = Perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran

O₁= Posttest kelas eksperimen

O₂= Posttest kelas kontrol

Dalam desain penelitian ini objek yang akan diteliti akan diberikan proses pembelajaran. Kelompok kelas eksperimen akan diberikan perlakuan dengan pembelajaran bermain peran, sedangkan kelompok kelas kontrol akan diberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Selanjutnya diberikan tes akhir setelah kedua objek diberikan perlakuan.

³ Sukardi, Op Cit, h. 185

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 11 Bandar Lampung yang beralamat di jl. RA. Basyid Gg. Kemuning No. 06 Kel. Labuhan Dalam Kec. Tanjung Senang Bandar Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester II tanggal 06 April s/d 06 Mei tahun ajaran 2015/2016 di kelas III MIN 11 Bandar Lampung.

C. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional merupakan deskripsi tentang variabel yang diteliti. Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴

Variabel adalah konsep yang mempunyai variasi nilai (misalnya variabel model kerja, keuntungan, biaya promosi, volume penjualan, tingkat pendidikan manajer, dan sebagainya). Variabel dapat juga diartikan sebagai pengelompokan yang logis dari dua atribut atau lebih.⁵

Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.⁶

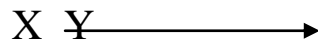
⁴ *Ibid*, h. 61

⁵ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) h. 133

⁶ Sugiyono, *Op Cit*, h. 61

1. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah metode bermain peran.
2. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah kemampuan berbicara.

Pengaruh hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan: X = Metode bermain peran

Y = Kemampuan berbicara

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek penelitian yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁷

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Jadi, populasi berhubungan dengan data, bukan manusianya. Kalau setiap manusia memberikan suatu data, maka banyaknya atau ukuran populasi akan sama dengan banyaknya manusia.⁸

Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & B)* (Bandung: Alfabeta 2015), h. 117

⁸ S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h. 118

obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.

Informasi tentang populasi sangat diperlukan untuk menarik kesimpulan. Bila kita dapat mengobservasi keseluruhan individu anggota populasi, kita akan mendapatkan besaran yang menyatakan karakteristik populasi yang sebenarnya, dalam statistika disebut parameter. Dengan demikian parameter adalah suatu nilai yang menggambarkan ciri/karakteristik populasi. Parameter merupakan suatu nilai yang stabil karena diperoleh dari observasi terhadap seluruh anggota populasi.⁹

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III MIN 11 Bandar Lampung. Jadi populasi adalah semua objek/subjek yang tinggal secara bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi kesimpulan menjadi akhir dari suatu penelitian.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, sebagian atau wakil populasi yang diteliti.¹⁰ Sampel adalah sebagai bagian dari populasi yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu.¹¹

Sampel yang diambil dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas III A (30 siswa) sebagai kelas eksperimen yang diterapkan metode bermain peran dan kelas III B (30 siswa) sebagai kelas kontrol yang diterapkan metode diskusi.

⁹ Ating Somantri dan Sambas Ali Muhidin, *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 61

¹⁰ Sugiyono, *Op.Cit*, h. 118

¹¹ Margono, *Op Cit*, h. 121

Tabel 6
Jumlah siswa kelas III A dan III B di MIN 11 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016

Kelas	Jumlah Siswa Laki-laki	Jumlah Siswa Perempuan	Total
III A	17	13	30
III B	15	15	30
Jumlah	32	28	60

Sumber: Data Tata Usaha MIN 11 Bandar Lampung

E. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *sampel random sampling* dimana siswa yang diambil sebagian dari jumlah populasi yang dijadikan sebagai objek penelitian tahun ajaran 2015/2016.

Sampling ialah cara mengumpulkan data dengan jalan mencatat atau meneliti sebagian kecil saja dari seluruh elemen yang menjadi objek penelitian. Dengan kata lain, sampling adalah cara mengumpulkan data dengan mencatat atau meneliti sampelnya saja. Dengan cara sampling ini, hasil yang diperoleh adalah nilai karakteristik perkiraan (*estimate value*) saja, dan atas dasar nilai karakteristik perkiraan yang diperoleh dari sampel itu, kita dapat memperkirakan nilai sesungguhnya dari populasi yang sedang kita teliti. Sudah barang tentu untuk mendapatkan nilai perkiraan yang baik, sampel yang kita ambil haruslah bersifat representatif (dapat dijamin mencerminkan atau mewakili populasi).¹²

Sampel yang diambil dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas III A sebanyak 30 siswa sebagai kelas eksperimen yang diterapkan metode bermain peran dan kelas III B sebanyak 30 siswa sebagai kelas kontrol yang diterapkan metode diskusi.

¹² Ating Somantri dan Sambas Ali Muhidin, *Op Cit*, h. 31

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.¹³ Instrumen sebagai alat pengumpul data harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya.

Tabel 7
Instrumen Penelitian dan Tujuan Instrumen Penelitian

No.	Jenis Instrumen	Tujuan	Sasaran	Waktu Pelaksanaan
1	Tes kemampuan berbicara	Untuk mengetahui kemampuan berbicara peserta didik	Peserta didik	Pada saat peserta didik bermain peran
2	Lembar observasi proses pembelajaran	Untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung	Guru dan peserta didik	Selama proses pembelajaran

¹³ Sugiyono, *Op Cit*, h. 148

G. Uji Validitas

Validitas menunjuk pada kelayakan interpretasi yang dibuat berdasarkan skor hasil tes yang berkaitan dengan penggunaan tertentu dan bukan terhadap instrumennya itu sendiri. Validitas terkait dengan ranah yang akan diukur dengan alat yang akan dipakai untuk mengukur serta skor hasil pengukurannya.¹⁴

Penelitian ini menggunakan validitas konstruk. Validitas konstruk (*construct validity*) merupakan jenis validitas yang pembuktiannya berdasarkan konstruk (asumsi, hipotesis).¹⁵ Untuk menguji validitas konstruk, dapat digunakan pendapat dari ahli. Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun itu. Mungkin para ahli akan memberi keputusan: instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan mungkin dirombak total.¹⁶

H. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah hasil kemampuan berbicara siswa yang menggunakan metode bermain peran berdistribusi normal atau tidak, dilakukan perhitungan uji normalitas dengan menggunakan uji *lilliefors*. Adapun rumus yang digunakan adalah:

¹⁴ Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi* (Yogyakarta: BPFE, 2014), h. 152

¹⁵ *Ibid*, h. 156

¹⁶ Sugiyono, *Op Cit*, h. 177

$$L_0 = F(Z_i) - S(Z_i)$$

Keterangan:

L_0 : harga mutlak terbesar

$F(Z_i)$: peluang angka baku

$S(Z_i)$: proporsi angka baku

Kriteria pengujian H_0 , dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$:

Terima H_0 jika $L_0 < L_{tabel}$, maka data berdistribusi normal

Tolak H_0 jika $L_0 \geq L_{tabel}$, maka data tidak berdistribusi normal.¹⁷

I. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas dilakukan juga uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan dengan melihat keadaan kehomogenan populasi. Uji homogenitas yang dilakukan adalah uji Fisher, dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2} \text{ dimana } S^2 = \frac{\sum (X_i - \bar{X}_{bar})^2}{n-1}$$

Keterangan:

F : Homogenitas

S_1^2 : Varian terbesar

S_2^2 : Varian terkecil

Adapun kriteria uji homogenitas adalah:

Jika $F_h \leq F_t$, maka H_0 diterima, yang berarti varians kedua populasi sama

Jika $F_h > F_t$, maka H_0 ditolak, yang berarti varians kedua populasi tidak homogen¹⁸

¹⁷ Sudjana, *Metode Statistika* (Bandung: Tarsito, 2005), h. 466

¹⁸ *Ibid*, h. 249

J. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara. Selanjutnya bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya.

Teknik pengumpulan data pada Penelitian ini dengan menggunakan:

1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar keterampilan berbicara siswa. Peneliti melakukan penilaian melalui tes unjuk kerja (praktik) berbicara secara berkelompok dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas III MIN 11 Bandar Lampung. Penilaian keterampilan berbicara dilaksanakan berdasarkan lembar penilaian kegiatan berbicara yang sudah dipersiapkan dengan mengacu pada penilaian lima aspek berbicara yaitu: lafal, intonasi, kelancaran, ekspresi berbicara, dan pemahaman isi/tema. Instrumen penilaian terdapat pada lampiran 3.

2. Observasi

Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara

sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.¹⁹

Observasi atau pengamatan dilakukan disaat proses pembelajaran berbicara untuk mengumpulkan data perkembangan pembelajaran berbicara yang dilakukan oleh guru dan siswa kelas III MIN 11 Bandar Lampung. Pengamatan dilakukan selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Dari pengamatan tersebut diperoleh data pengamatan sikap siswa dan kegiatan guru saat proses pembelajaran. Observasi digunakan untuk mendapatkan data tentang situasi kegiatan belajar mengajar di kelas, dan kesulitan-kesulitan siswa dalam keterampilan berbicara. Teknik observasi yang digunakan peneliti adalah: observasi siswa dan observasi guru. Dengan observasi seluruh aktivitas siswa selama proses pembelajaran akan terpotret. Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang keadaan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu suatu teknik untuk mendapatkan data-data yang telah didokumentasikan, misalnya mengenai nilai kemampuan berbicara siswa, profil sekolah dan lain-lain yang berhubungan dengan penelitian.

¹⁹ Anas Sudijono, *Op Cit*, hlm 76

K. Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Terdapat dua macam statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian, yaitu *statistik deskriptif*, dan *statistik inferensial*. Statistik inferensial meliputi *statistik parametris* dan *statistik nonparametris*.²⁰

Pengujian atas hipotesis yang diajukan yakni dengan menggunakan uji kesamaan dua rata-rata yang pasangan hipotesisnya sebagai berikut:

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ Tidak terdapat pengaruh signifikan metode bermain peran terhadap

kemampuan berbicara siswa kelas III MIN 11 Bandar Lampung

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$ Terdapat pengaruh signifikan metode bermain peran terhadap

kemampuan berbicara siswa kelas III MIN 11 Bandar Lampung

Teknik statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah teknik *t-test untuk dua sampel related*. Rumus yang digunakan sebagai berikut:²¹

$$t_{hit} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{(n_1 + n_2 - 2)} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

²⁰ Sugiyono, *Op Cit*, h. 207

²¹ *Ibid*, h. 273

Keterangan:

\bar{X}_1 = Rata-rata kelompok eksperimen

\bar{x}_2 = Rata-rata kelompok kontrol

n_1 = banyaknya siswa kelas eksperimen

n_2 = banyaknya siswa kelas kontrol

S_1^2 = varians dari siswa kelas eksperimen

S_2^2 = varians dari siswa kelas kontrol

Adapun kriteria pengujiannya adalah:

H_0 ditolak, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, berarti terdapat pengaruh yang signifikan diantara kedua variabel yang diselidiki.

H_a diterima, jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ (5%), berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kedua variabel.²²

²² Suharsimi Arikunto, *Op Cit*, h. 309

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *Quasi Eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen pada prinsipnya dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (*Causal-effect relationship*). Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang paling produktif, karena jika penelitian tersebut dilakukan dengan baik dapat menjawab hipotesis yang utamanya berkaitan dengan hubungan sebab akibat.¹ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III MIN 11 Bandar Lampung.

Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan.²

¹ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h.179

² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & B* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 107

Metode ini menggunakan desain penelitian *posttest only control design* yaitu pengontrolan secara acak dengan tes hanya diakhir perlakuan. Metode ini dapat digambarkan tabel berikut:

Tabel 5
Desain Penelitian *Posttest Only Control Design*³

Kelompok	Perlakuan	Tes Akhir
R ₁	X	O ₁
R ₂		O ₂

Keterangan:

R₁= Kelompok kelas eksperimen

R₂= Kelompok kelas kontrol

X = Perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran

O₁= Posttest kelas eksperimen

O₂= Posttest kelas kontrol

Dalam desain penelitian ini objek yang akan diteliti akan diberikan proses pembelajaran. Kelompok kelas eksperimen akan diberikan perlakuan dengan pembelajaran bermain peran, sedangkan kelompok kelas kontrol akan diberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Selanjutnya diberikan tes akhir setelah kedua objek diberikan perlakuan.

³ Sukardi, Op Cit, h. 185

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 11 Bandar Lampung yang beralamat di jl. RA. Basyid Gg. Kemuning No. 06 Kel. Labuhan Dalam Kec. Tanjung Senang Bandar Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester II tanggal 06 April s/d 06 Mei tahun ajaran 2015/2016 di kelas III MIN 11 Bandar Lampung.

C. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional merupakan deskripsi tentang variabel yang diteliti. Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴

Variabel adalah konsep yang mempunyai variasi nilai (misalnya variabel model kerja, keuntungan, biaya promosi, volume penjualan, tingkat pendidikan manajer, dan sebagainya). Variabel dapat juga diartikan sebagai pengelompokan yang logis dari dua atribut atau lebih.⁵

Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.⁶

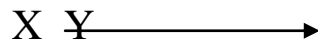
⁴ *Ibid*, h. 61

⁵ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) h. 133

⁶ Sugiyono, *Op Cit*, h. 61

1. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah metode bermain peran.
2. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah kemampuan berbicara.

Pengaruh hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan: X = Metode bermain peran

Y = Kemampuan berbicara

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek penelitian yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁷

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Jadi, populasi berhubungan dengan data, bukan manusianya. Kalau setiap manusia memberikan suatu data, maka banyaknya atau ukuran populasi akan sama dengan banyaknya manusia.⁸

Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & B)* (Bandung: Alfabeta 2015), h. 117

⁸ S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h. 118

obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.

Informasi tentang populasi sangat diperlukan untuk menarik kesimpulan. Bila kita dapat mengobservasi keseluruhan individu anggota populasi, kita akan mendapatkan besaran yang menyatakan karakteristik populasi yang sebenarnya, dalam statistika disebut parameter. Dengan demikian parameter adalah suatu nilai yang menggambarkan ciri/karakteristik populasi. Parameter merupakan suatu nilai yang stabil karena diperoleh dari observasi terhadap seluruh anggota populasi.⁹

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III MIN 11 Bandar Lampung. Jadi populasi adalah semua objek/subjek yang tinggal secara bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi kesimpulan menjadi akhir dari suatu penelitian.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, sebagian atau wakil populasi yang diteliti.¹⁰ Sampel adalah sebagai bagian dari populasi yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu.¹¹

Sampel yang diambil dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas III A (30 siswa) sebagai kelas eksperimen yang diterapkan metode bermain peran dan kelas III B (30 siswa) sebagai kelas kontrol yang diterapkan metode diskusi.

⁹ Ating Somantri dan Sambas Ali Muhidin, *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 61

¹⁰ Sugiyono, *Op.Cit*, h. 118

¹¹ Margono, *Op Cit*, h. 121

Tabel 6
Jumlah siswa kelas III A dan III B di MIN 11 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016

Kelas	Jumlah Siswa Laki-laki	Jumlah Siswa Perempuan	Total
III A	17	13	30
III B	15	15	30
Jumlah	32	28	60

Sumber: Data Tata Usaha MIN 11 Bandar Lampung

E. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *sampel random sampling* dimana siswa yang diambil sebagian dari jumlah populasi yang dijadikan sebagai objek penelitian tahun ajaran 2015/2016.

Sampling ialah cara mengumpulkan data dengan jalan mencatat atau meneliti sebagian kecil saja dari seluruh elemen yang menjadi objek penelitian. Dengan kata lain, sampling adalah cara mengumpulkan data dengan mencatat atau meneliti sampelnya saja. Dengan cara sampling ini, hasil yang diperoleh adalah nilai karakteristik perkiraan (*estimate value*) saja, dan atas dasar nilai karakteristik perkiraan yang diperoleh dari sampel itu, kita dapat memperkirakan nilai sesungguhnya dari populasi yang sedang kita teliti. Sudah barang tentu untuk mendapatkan nilai perkiraan yang baik, sampel yang kita ambil haruslah bersifat representatif (dapat dijamin mencerminkan atau mewakili populasi).¹²

Sampel yang diambil dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas III A sebanyak 30 siswa sebagai kelas eksperimen yang diterapkan metode bermain peran dan kelas III B sebanyak 33 siswa sebagai kelas kontrol yang diterapkan metode diskusi.

¹² Ating Somantri dan Sambas Ali Muhidin, *Op Cit*, h. 31

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.¹³ Instrumen sebagai alat pengumpul data harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya.

Tabel 7
Instrumen Penelitian dan Tujuan Instrumen Penelitian

No.	Jenis Instrumen	Tujuan	Sasaran	Waktu Pelaksanaan
1	Tes kemampuan berbicara	Untuk mengetahui kemampuan berbicara peserta didik	Peserta didik	Pada saat peserta didik bermain peran
2	Lembar observasi proses pembelajaran	Untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung	Guru dan peserta didik	Selama proses pembelajaran

¹³ Sugiyono, *Op Cit*, h. 148

G. Uji Validitas

Validitas menunjuk pada kelayakan interpretasi yang dibuat berdasarkan skor hasil tes yang berkaitan dengan penggunaan tertentu dan bukan terhadap instrumennya itu sendiri. Validitas terkait dengan ranah yang akan diukur dengan alat yang akan dipakai untuk mengukur serta skor hasil pengukurannya.¹⁴

Penelitian ini menggunakan validitas konstruk. Validitas konstruk (*construct validity*) merupakan jenis validitas yang pembuktiannya berdasarkan konstruk (asumsi, hipotesis).¹⁵ Untuk menguji validitas konstruk, dapat digunakan pendapat dari ahli. Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun itu. Mungkin para ahli akan memberi keputusan: instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan mungkin dirombak total.¹⁶

H. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah hasil kemampuan berbicara siswa yang menggunakan metode bermain peran berdistribusi normal atau tidak, dilakukan perhitungan uji normalitas dengan menggunakan uji *lilliefors*. Adapun rumus yang digunakan adalah:

¹⁴ Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi* (Yogyakarta: BPFE, 2014), h. 152

¹⁵ *Ibid*, h. 156

¹⁶ Sugiyono, *Op Cit*, h. 177

$$L_0 = F(Z_i) - S(Z_i)$$

Keterangan:

L_0 : harga mutlak terbesar

$F(Z_i)$: peluang angka baku

$S(Z_i)$: proporsi angka baku

Kriteria pengujian H_0 , dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$:

Terima H_0 jika $L_0 < L_{tabel}$, maka data berdistribusi normal

Tolak H_0 jika $L_0 \geq L_{tabel}$, maka data tidak berdistribusi normal.¹⁷

I. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas dilakukan juga uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan dengan melihat keadaan kehomogenan populasi. Uji homogenitas yang dilakukan adalah uji Fisher, dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2} \text{ dimana } S^2 = \frac{\sum (X_i - \bar{X}_{bar})^2}{n-1}$$

Keterangan:

F : Homogenitas

S_1^2 : Varian terbesar

S_2^2 : Varian terkecil

Adapun kriteria uji homogenitas adalah:

Jika $F_h \leq F_t$, maka H_0 diterima, yang berarti varians kedua populasi sama

Jika $F_h > F_t$, maka H_0 ditolak, yang berarti varians kedua populasi tidak homogen¹⁸

¹⁷ Sudjana, *Metode Statistika* (Bandung: Tarsito, 2005), h. 466

¹⁸ *Ibid*, h. 249

J. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara. Selanjutnya bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya.

Teknik pengumpulan data pada Penelitian ini dengan menggunakan:

1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar keterampilan berbicara siswa. Peneliti melakukan penilaian melalui tes unjuk kerja (praktik) berbicara secara berkelompok dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas III MIN 11 Bandar Lampung. Penilaian keterampilan berbicara dilaksanakan berdasarkan lembar penilaian kegiatan berbicara yang sudah dipersiapkan dengan mengacu pada penilaian lima aspek berbicara yaitu: lafal, intonasi, kelancaran, ekspresi berbicara, dan pemahaman isi/tema. Instrumen penilaian terdapat pada lampiran 3.

2. Observasi

Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara

sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.¹⁹

Observasi atau pengamatan dilakukan disaat proses pembelajaran berbicara untuk mengumpulkan data perkembangan pembelajaran berbicara yang dilakukan oleh guru dan siswa kelas III MIN 11 Bandar Lampung. Pengamatan dilakukan selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Dari pengamatan tersebut diperoleh data pengamatan sikap siswa dan kegiatan guru saat proses pembelajaran. Observasi digunakan untuk mendapatkan data tentang situasi kegiatan belajar mengajar di kelas, dan kesulitan-kesulitan siswa dalam keterampilan berbicara. Teknik observasi yang digunakan peneliti adalah: observasi siswa dan observasi guru. Dengan observasi seluruh aktivitas siswa selama proses pembelajaran akan terpotret. Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang keadaan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu suatu teknik untuk mendapatkan data-data yang telah didokumentasikan, misalnya mengenai nilai kemampuan berbicara siswa, profil sekolah dan lain-lain yang berhubungan dengan penelitian.

¹⁹ Anas Sudijono, *Op Cit*, hlm 76

K. Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Terdapat dua macam statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian, yaitu *statistik deskriptif*, dan *statistik inferensial*. Statistik inferensial meliputi *statistik parametris* dan *statistik nonparametris*.²⁰

Pengujian atas hipotesis yang diajukan yakni dengan menggunakan uji kesamaan dua rata-rata yang pasangan hipotesisnya sebagai berikut:

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ Tidak terdapat pengaruh signifikan metode bermain peran terhadap

kemampuan berbicara siswa kelas III MIN 11 Bandar Lampung

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$ Terdapat pengaruh signifikan metode bermain peran terhadap

kemampuan berbicara siswa kelas III MIN 11 Bandar Lampung

Teknik statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah teknik *t-test untuk dua sampel related*. Rumus yang digunakan sebagai berikut:²¹

$$t_{hit} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{(n_1 + n_2 - 2)} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

²⁰ Sugiyono, *Op Cit*, h. 207

²¹ *Ibid*, h. 273

Keterangan:

\bar{X}_1 = Rata-rata kelompok eksperimen

\bar{x}_2 = Rata-rata kelompok kontrol

n_1 = banyaknya siswa kelas eksperimen

n_2 = banyaknya siswa kelas kontrol

S_1^2 = varians dari siswa kelas eksperimen

S_2^2 = varians dari siswa kelas kontrol

Adapun kriteria pengujiannya adalah:

H_0 ditolak, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, berarti terdapat pengaruh yang signifikan diantara kedua variabel yang diselidiki.

H_a diterima, jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ (5%), berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kedua variabel.²²

²² Suharsimi Arikunto, *Op Cit*, h. 309

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Profil Sekolah

a) Sejarah Singkat MIN 11 Bandar Lampung

MIN 11 Bandar Lampung adalah Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) yang terletak di jalan Ra. Basyid Gg. Kemunig No. 6 Labuhan Dalam Kec. Tanjung Senang Kota Bandar Lampung. Sebelumnya dari Tahun 1982 bernama Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) PELITA SINAR SEMENDO, namun sejak dikeluarkannya Surat Keputusan No. 2930 Tahun 2002 tertanggal 28 Februari 2002 ditetapkan menjadi MIN SINAR SEMENDO.

Kemudian berdasarkan Keputusan Menteri Agama RI Nomor 157 Tahun 2014 tentang Perubahan Nama 18 MAN, 24 MTsN dan 52 MIN berubah MIN SINAR SEMENDO menjadi MIN 11 Bandar Lampung.

Adapun Kepala MIN yang pernah menjabat:

1. Bapak Soeroyo
2. Bapak Marno
3. Bapak Muhdar Nur
4. Bapak Suparno
5. Bapak Munsir
6. Bapak Safri Nurdin
7. Bapak Darif Nansany
8. Ibu Murniati, S.Pd.I
9. Bapak Drs. Masyhuri

10. Bapak Rifki, S.Pd.I

MIN 11 Bandar Lampung saat ini memiliki 25 Guru dan TU terdiri dari ; 15 Guru PNS, 5 TU, 4 Guru Honorer dan 1 Penjaga Madrasah. Jumlah siswa Tahun Pelajaran 2015/2016 berjumlah 314 siswa.

b) Visi dan Misi MIN 11 Bandar Lampung

Visi Min 11 Bandar Lampung yaitu “unggul dalam kualitas, islami dan populis”. Visi tersebut mencerminkan Profil dan cita-cita Madrasah yang :

1. Berorientasi ke depan dengan memperhatikan potensi kekinian.
2. Sesuai dengan norma dan harapan masyarakat.
3. Ingin mencapai keunggulan
4. Mendorong semangat dan komitmen seluruh warga madrasah.
5. Mendorong adanya perubahan yang lebih baik mengarahkan ke langkah-langkah strategis (misi) madrasah.

Berikut ini merupakan misi yang dirumuskan berdasarkan Visi diatas :

1. Melaksanakan Proses Pemberlajaran dan Bimbingan secara efektif dan efisien.
2. Mendorong dan membantu setiap peserta didik untuk mengenali potensi dirinya.
3. Menciptakan suasana yang kondusif untuk keefektifan seluruh kegiatan madrasah.

4. Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif kepada seluruh warga madrasah.
5. Menumbuhkan serta mengembangkan tenaga yang professional, disiplin dan kerjasama dalam menyelesaikan tugas-tugas.
6. Menumbuhkan dan mendorong keunggulan dalam penerapan Ilmu Pengetahuan, Olahraga, seni dan teknologi.
7. Mengoptimalkan sarana dan prasarana pendidikan dan media pembelajaran secara efektif dan efisien.
8. Mendorong terjalinnya hubungan yang harmonis baik internal maupun eksternal.
9. Menumbuhkan penghayatan dan pengamalan terhadap ajaran Agama Islam dan budaya bangsa sehingga terbangun peserta didik yang kompeten dan berakhlak mulia.
10. Mendorong lulusan yang berkualitas, berprestasi, berakhlak tinggi dan bertaqwa kepada Allah SWT.

c) Data Guru MIN 11 Bandar Lampung

Tabel 8
Rekapitulasi Keadaan Dewan Guru dan Karyawan
MIN 11 Bandar Lampung

No	Nama	Jabatan	Pendidikan terakhir	Status	Gol.
1	Rifki, S.Pd.I	Kepala Madrasah	S1	PNS	IV/a
2	Nuranis, S.Pd.I	Guru	S1	PNS	IV/a
3	Nasayuni, S.Pd.I	Guru	S1	PNS	IV/a
4	Sita Rahmadaniah, S.Pd.I	Guru	S1	PNS	III/d
5	Hennika, S.Pd.I	Guru	S1	PNS	III/d
6	Siti Partini, S.Pd.I	Bendahara	S1	PNS	III/c
7	Jumiyanti, M.Pd	Guru	S2	PNS	III/c
8	Meli Andriyani, S.Pd.I	Guru	S1	PNS	III/c
9	Hidayati, S.Ag	Guru	S1	PNS	III/c
10	Ratna Dewi S, M.Pd.I	Guru	S2	PNS	III/c
11	Zahratul Mutia, S.Pd	Guru	S1	PNS	III/b
12	Irwansyah, M.Pd.I	Guru	S2	PNS	III/b
13	Hi. A. Gunawan	Guru	SMA	PNS	III/a
14	Muhasim, A.Md	TU	D3	PNS	II/c
15	Ruli Viska, A.Ma	Guru	D2	PNS	II/b
16	Jamal	Guru	D2	PNS	II/a
17	Usman Yusuf	TU	SMA	PNS	II/a
18	Saripati, S.Pd.I	Guru	S1	PNS	II/b
19	Darmi, S.Ag	Guru	S1	PNS	-
20	Royhan B.U, Se	TU	S1	Honorar	-
21	Ritasari, S.Pd.I	Guru	S1	Honorar	-
22	Amrulloh Rofa'i, S.Pd.I	Guru	S1	Honorar	-
23	Agus Mardianto, S.Pd.I	Guru	S1	Honorar	-
24	M. Arsyil Azim Lubara	Magang kependidikan	SMA	-	-
25	Nely Anggraini	Magang kependidikan	SMA	-	-

Sumber: Dokumentasi Data Guru MIN 11 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa berdasarkan jenjang pendidikan sebagian besar guru MIN 11 Bandar Lampung telah memenuhi kualifikasi pendidikan yang diharapkan, yaitu guru rata-rata berpendidikan S1. Dengan demikian guru menggambarkan kondisi ideal bagi sebuah lembaga pendidikan setingkat MI.

d) Data Siswa MIN 11 Bandar Lampung

Tabel 9
Keadaan Siswa MIN 11 Bandar Lampung

Kelas	Siswa T.P 2015/2016		Jumlah
	L	P	
I A	7	14	21
I B	7	14	23
I C	11	15	26
II A	10	14	24
II B	12	14	26
II C	13	8	21
III A	18	14	30
III B	19	14	30
IV	19	21	40
V	18	21	39
VI	21	10	33
Jumlah	155	159	314

Berdasarkan tabel diatas dapat dipahami bahwa jumlah keseluruhan siswa MIN 11 Bandar Lampung adalah 314orang dan siswa tersebut aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di MIN 11 Bandar Lampung.

e) Sarana dan Prasarana MIN 11 Bandar Lampung

Tabel 10
Kondisi gedung/ruang, sarana
MIN 11 Bandar Lampung

No	Nama Bangunan/Ruang	Jumlah	Kondisi		
			Baik	RR	RB
1	Ruang Belajar	6	6	-	-
2	Ruang Perpustakaan	1	1	-	-
3	Lab. Fisika	-	-	-	-
4	Lab. Biologi	-	-	-	-
5	Lab. Komputer	-	-	-	-
6	Ruang BK	-	-	-	-
7	Ruang Kepala	1	1	-	-
8	Ruang Guru	1	1	-	-
9	Ruang Staf/TU	1	1	-	-
10	TPA/Mushola	-	-	-	-
11	UKS	-	-	-	-
12	OSIS/Pramuka	-	-	-	-
13	Warung Koperasi	-	-	-	-
14	Gudang	-	-	-	-
15	Kantin	-	-	-	-
16	Penjaga Sekolah	1	1	-	-
17	WC Kepala Sekolah	1	1	-	-
18	WC Guru	1	1	-	-
19	WC Staf/TU	-	-	-	-
20	WC Siswa	2	2	-	-
21	Pos Satpam	-	-	-	-
22	Lap. Tenis Meja	-	-	-	-
23	Lap. Bola Volly	1	1	-	-
24	Lap. Bola Basket	-	-	-	-
25	Lap. Lompat Jauh	-	-	-	-
26	Dll	-	-	-	-

Berdasarkan sarana dan prasarana pendidikan di MIN 11 Bandar Lampung, maka dapat disimpulkan bahwa keadaan sarana prasarana dapat dikatakan sudah memenuhi syarat dalam pola pendidikan yang berlangsung. Sehingga dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai

diharapkan terciptanya suasana kegiatan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan bagi siswa.

2. Analisis Data Hasil Penelitian

a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, uji normalitas yang dilakukan adalah uji *Lilliefors*. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak, dengan ketentuan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal jika memenuhi kriteria $L_{hitung} < L_{tabel}$. Uji normalitas data hasil kemampuan berbicara siswa dilakukan terhadap masing-masing kelompok data yaitu kelompok data eksperimen dan kelompok kontrol.

1. Uji Normalitas Kelompok Eksperimen

Dari hasil perhitungan uji normalitas diperoleh $L_{hitung} = 0,068$ dengan jumlah sampel 30, taraf signifikan $\alpha = 0,05$, diperoleh $L_{tabel} = 0,161$ dengan demikian $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,068 < 0,161$), ini berarti bahwa data kemampuan berbicara siswa kelompok eksperimen berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 9.

2. Uji Normalitas Kelompok Kontrol

Dari hasil perhitungan uji normalitas diperoleh $L_{hitung} = 0,07$ dengan jumlah sampel 30, taraf signifikan $\alpha = 0,05$, diperoleh $L_{tabel} = 0,161$ dengan demikian $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,07 < 0,161$), ini berarti bahwa data kemampuan berbicara siswa kelompok kontrol berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 10.

Untuk lebih jelasnya, hasil perhitungan uji normalitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11
Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Kelas	N	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	30	0,068	0,161	H_0 diterima
Kontrol	30	0,07	0,161	

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang sama (homogen) atau berbeda (heterogen). Dalam penelitian ini, uji homogenitas yang digunakan adalah uji F. Kriteria pengujian yang digunakan

yaitu kedua kelompok dikatakan homogen apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ diukur pada taraf signifikan dan tingkat kepercayaan tertentu.

Hasil perhitungan untuk kelompok eksperimen diperoleh $varians = 76,96552$ dan untuk kelompok kontrol diperoleh $varians = 63,22759$, sehingga diperoleh $F_{hitung} = 1,21728$ dari tabel distribusi F dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh $F_{tabel} = 1,85$ karena $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ ($1,33309 \leq 1,85$), maka H_0 diterima atau dengan kata lain varians kedua populasi homogen. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 11.

Untuk lebih jelasnya, hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 12
Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Kelas	N	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	30	1,21728	1,85	H_0 diterima
Kontrol	30			

b. Uji Hipotesis (Uji t)

Dari hasil perhitungan uji prasyarat menunjukkan bahwa data kemampuan berbicara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen. Untuk menguji perbedaan dua rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol digunakan uji t.

Setelah melakukan perhitungan dengan menggunakan uji t maka diperoleh $t_{hitung} = 5,10609$ menggunakan tabel distribusi t dengan taraf

signifikan 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,67155$.

Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 12 dan 13. Hasil perhitungan uji hipotesis disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 13
Hasil Uji Hipotesis

Kelas	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	5,1069	1,67155	H_0 ditolak
Kontrol			

Berdasarkan hasil diatas, metode bermain peran memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap kemampuan berbicara dibandingkan metode konvensional. Karena suasana yang lebih menyenangkan siswa terlihat berantusias, senang mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Berbeda dengan metode pembelajaran konvensional siswa terlihat pasif bahkan ada beberapa siswa yang tidak sabar untuk segera istirahat. Kondisi ini disebabkan karena siswa merasa bosan mengikuti kegiatan pembelajaran yang hanya disampaikan tanpa peran aktif siswa. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran memberikan pengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III MIN 11 Bandar Lampung.

B. Pembahasan

1. Pembelajaran dengan Metode Bermain Peran

Pada penelitian ini penulis mengambil dua kelas yaitu kelas IIIA(kelas eksperimen) dan IIIB (kelas kontrol) dengan jumlah peserta didik 60, untuk kelas eksperimen berjumlah 30 peserta didik dan untuk kelas kontrol berjumlah 30 peserta didik. Kedua kelas diberi perlakuan yang berbeda, pada kelas eksperimen diterapkan metode bermain peran dan kelas kontrol diterapkan metode konvensional. Pada akhir pembelajaran kedua kelas diberikan *posttest* untuk melihat pengaruh penggunaan metode yang sudah diterapkan.

Pengaruh metode bermain peran dapat dilihat dari perbedaan kemampuan berbicara siswa pada kelas eksperimen yang memperoleh nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 60 serta nilai rata-rata 76,67. Sedangkan kemampuan berbicara siswa pada kelas kontrol memperoleh nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 56 serta rata-rata 65,6. Adanya kelas kontrol sebagai pembandingan memperkuat bahwa pembelajaran kemampuan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode bermain peran lebih efektif.

Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas diperoleh bahwa sampel berdistribusi normal dan memiliki variansi yang sama, untuk itu uji t dapat dilakukan. Hasil pengujian hipotesis diperoleh bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya rata-rata kemampuan berbicara siswa yang menggunakan metode bermain peran lebih tinggi dari rata-rata kemampuan berbicara siswa

yang menggunakan metode konvensional. Dari kesimpulan tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran memberikan pengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa kelas IIIA MIN 11 Bandar Lampung dan metode pembelajaran tersebut merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada pembelajaran kemampuan berbicara sehingga siswa memiliki kemampuan berbicara yang baik. Adapun penjelasan mengenai proses pembelajaran pada kelas eksperimen sebagai berikut:

Proses pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen yaitu menerapkan metode bermain peran. Dimana dalam proses pembelajaran siswa belajar untuk dapat berbicara dihadapan teman-temannya yang lain. Metode pembelajaran ini mendorong siswa agar memiliki kemampuan berbicara yang baik dan tidak lagi merasa takut atau malu ketika diminta untuk berbicara didepan kelas.

Pembelajaran bermain peran dimulai dengan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai selanjutnya menyampaikan materi, kemudian dalam proses pembelajaran siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dengan setiap kelompok terdiri dari 2 orang/teman sebangku masing-masing.

Pertemuan pertama dikelas eksperimen dengan menerapkan metode bermain peran seluruh siswa tidak terlihat antusias. Hal ini disebabkan siswa pada kelas eksperimen yang diterapkan metode bermain peran terlihat masih takut dan malu untuk berbicara dihadapan teman-teman sekelasnya.

Menanggapi hal tersebut maka guru memberikan motivasi kepada siswa untuk berlatih berani berbicara dihadapan banyak orang.

Pertemuan kedua siswa masih merasa malu dan ragu karena belum terbiasa untuk berbicara didepan orang banyak. Mereka yang biasanya hanya mendengarkan dan mencatat semua materi yang disampaikan guru. Ketika temannya maju kedepan, ada salah sedikit teman yang lain tertawa dibelakang sehingga rasa percaya diri untuk berani berbicara didepan kelas menjadi kurang. Bahkan ada beberapa siswa yang mengobrol dibelakang tidak memperhatikan. Ini menunjukkan masih kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

Pertemuan ketiga sudah mulai ada peningkatan, siswa sudah mulai berani berbicara didepan kelas walaupun masih ada ragu-ragu karena takut ada kesalahan dalam penyampaian yang nantinya akan ditertawakan teman-temannya. Siswa yang mengobrol dibelakangpun berkurang, mereka mulai tertarik dengan pembelajaran yang menyenangkan. Meskipun suasana kelas ramai dengan tawa para siswa dengan diterapkan metode bermain peran, namun hal tersebut telah menarik perhatian siswa dalam pembelajaran kemampuan berbicara.

Pertemuan keempat siswa sudah mulai berani dan percaya diri untuk berbicara didepan kelas memerankan tokoh dalam cerita drama. Kesadaran siswa yang lain pun sudah mulai tumbuh, yang tadinya tidak memperhatikan, pada pertemuan keempat ini perhatian sudah terfokus

kedepan memperhatikan temannya yang sedang bermain peran. Mereka pun mulai bisa menghargai temannya dengan tidak tertawa ketika ada kesalahan saat temannya bermain peran. Suasana kelas menjadi aktif dan kegiatan pembelajaran berlangsung menyenangkan, siswa pun tidak merasa bosan dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan karena mereka diminta langsung untuk memerankan tokoh dalam cerita sehingga melatih keberanian dan kemampuan berbicara siswa.

Berdasarkan proses pembelajaran yang telah dilakukan, secara keseluruhan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan metode bermain peran lebih tinggi dari pada rata-rata peningkatan kemampuan berbicara yang menggunakan metode konvensional.

Selain itu, dalam proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran yang diterapkan pada kelas eksperimen menjadikan siswa aktif dan antusias. Siswa juga memiliki kemampuan berbicara yang lebih baik dari sebelumnya, memiliki rasa percaya diri dan tidak lagi merasa malu ketika diminta untuk berbicara didepan kelas dihadapan teman-teman yang lain. Materi lebih mudah disampaikan, siswa lebih mudah memahami karena kegiatan pembelajaran tidak berpusat pada guru, tetapi peran aktif siswa didalamnya sehingga menarik minat siswa dalam pembelajaran.

Sebaliknya dalam pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, siswa kurang aktif. Hal tersebut terjadi karena pada kelas kontrol, siswa cenderung lebih pasif dan bosan. keterlibatan siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi sehingga siswa bosan dan sulit memahami materi yang disampaikan guru.

2. Kemampuan Berbicara Siswa

Kemampuan berbicara siswa sebelum dan sesudah diberi pembelajaran menggunakan metode bermain peran dan menggunakan metode pembelajaran konvensional dapat diketahui dari rata-rata yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, ditemukan adanya perbedaan kemampuan berbicara siswa yang diberi pembelajaran menggunakan metode bermain peran dan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dengan adanya perbedaan perlakuan yang diberikan terhadap kedua kelas maka dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa, yang sebelumnya pembelajaran termasuk kategori pasif, setelah mengikuti pembelajaran siswa menjadi aktif yang artinya bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Untuk mengetahui perbandingan kemampuan berbicara kelas eksperimen lebih tinggi atau lebih rendah dari kemampuan berbicara kelas kontrol maka dilakukan uji-t. Hasil uji-t dari data *posttest* dari

kedua kelas diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 5,1069 dengan t_{tabel} sebesar 1,67155 yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ hipotesis diterima.

Berdasarkan hipotesis menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berbicara siswa terdapat perbedaan secara signifikan sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan dengan kelas eksperimen menggunakan metode bermain peran dan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan uji hipotesis yang telah penulis uraikan pada bab IV, metode bermain peran memberikan pengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa kelas III MIN 11 Bandar Lampung. Data tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran hasil kemampuan berbicara siswa lebih besar.

Analisis yang telah dilakukan dan telah teruji secara statistik didapat bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($5,1069 < 1,67155$) yang menyebabkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara kemampuan berbicara siswa yang menggunakan metode bermain peran dan yang tidak menggunakan metode bermain peran dikelas III MIN 11 Bandar Lampung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru

hendaknya menerapkan metode bermain peran dalam kegiatan belajar mengajar khususnyapada pembelajaran keterampilan berbicara, karena metode bermain peran lebih efektif dan efisien dibanding dengan meto

dekonvensional yang pada umumnya masih sering digunakan dalam pembelajaran berbicara.

2. Guru hendaknya mengetahui setiap masalah yang dihadapi oleh siswa dalam proses belajar mengajar dan berusaha untuk menanggulangi masalah yang ada.

3. Peneliti menyarankan agar penggunaan metode bermain peran sebagai metode alternatif dalam pembelajaran keterampilan berbicara.

Penggunaan metode bermain peran dapat menciptakan proses pembelajaran yang

dapat meningkatkan motivasi belajar berbicara siswa sehingga dapat bermanfaat dan meningkatkan kualitas hasil berbicara bagi anak-anak usia sekolah dasar.

4. Kepada para siswa penulis menyarankan agar dapat membaca sesuai dengan tanda baca yang tertera.

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Nama Peserta Didik Sampel Penelitian	70
Lampiran 2 : Kisi-kisi Instrumen.....	71
Lampiran 3 : Instrumen Penilaian Kemampuan Berbicara Siswa	72
Lampiran 4 : Cerita Drama Pendek	73
Lampiran 5 : Lembar Observasi Guru	74
Lampiran 6 : Nilai Kemampuan Berbicara Siswa Kelas Eksperimen	75
Lampiran 7 : Nilai Kemampuan Berbicara Siswa Kelas Kontrol.....	76
Lampiran 8 : Data Skor Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	77
Lampiran 9 : Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	78
Lampiran 10 : Uji Normalitas Kelas Kontrol	79
Lampiran 11 : Uji Homogenitas	80
Lampiran 12 : Uji Hipotesis	81
Lampiran 13 : Perhitungan Uji-t	82
Lampiran 14 : Tabel Nilai Kritis Uji Liliefors.....	83
Lampiran 15 : Nilai-nilai dalam Distribusi t.....	84
Lampiran 16 : Daftar Tabel Uji F	85
Lampiran 17 : Foto Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	86
Lampiran 18 : Foto Dokumentasi Kelas Kontrol	87
Lampiran 19 : Kartu Konsultasi	

Lampiran 20	: Perangkat Pembelajaran
Lampiran 21	: Surat Permohonan Penelitian
Lampiran 22	: Surat Keterangan Penelitian

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Data Awal Kemampuan Berbicara Siswa.....	4
Tabel 2 : Interval Nilai Kemampuan Berbicara	5
Tabel 3 : Format Penilaian Kemampuan Berbicara Siswa.....	26
Tabel 4 : Rubrik Penilaian Kemampuan Berbicara.....	27
Tabel 5 : Desain Penelitian <i>Posttest Only Control Desain</i>	42
Tabel 6 : Jumlah Siswa Kelas IIIA dan IIIB	46
Tabel 7 : Instrumen Penelitian dan Tujuan Instrumen	47
Tabel 8 : Kategori Penilaian Kemampuan Berbicara.....	57
Tabel 9 : Rekapitulasi Keadaan Dewan Guru dan Karyawan.....	58
Tabel 10 : Kondisi Gedung/Ruang dan Sarana.....	59
Tabel 11 : Hasil Perhitungan Uji Normalitas	61
Tabel 12 : Hasil Perhitungan Uji Homogenitas	62
Tabel 13 : Hasil Uji Hipotesis.....	63

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN
BERBICARA SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS III MIN 11 BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas Dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh

Liana Putri

NPM. 1211100108

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1437 H/2016 M**